THE EVIL WITHIN™
Bethesda

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE CES INFORMATIONS RELATIVES A VOTRE SECURITE AVANT UTILISATION DU JEU

Un faible pourcentage d'individus peut subir des convulsions épileptiques lorsqu'ils sont exposés à certaines images ou certains effets lumineux présents dans les vidéos ou jeux vidéo. Ceci peut se produire même sans antécédents d'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents d'épilepsie ou de convulsions, consultez un médecin avant de jouer. Il est recommandé aux parents de surveiller leurs enfants lors de l'utilisation de jeux vidéo. Les risques de crises d'épilepsie dues à la photosensibilité sont plus importants chez les enfants et adolescents que chez les adultes.

Cessez IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant éprouvez l'un des symptômes suivants ou d'autres sensations inhabituelles en jouant à un jeu vidéo : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions.

Prenez les précautions suivantes pour réduire les risques de convulsions épileptiques dues à la photosensibilité :

- Jouez dans une pièce bien éclairée
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou somnolent
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes pour chaque heure de jeu
- Asseyez-vous loin de l'écran de télévision
- Jouez sur un écran de petite taille

SOMMAIRE

Profil des personnages 2

Démarrage. 4

Menu titre. 5

Commandes 6

Niveaux de difficulté 8

Affichage tête haute. 9

Écran d'inventaire. 10

Création de carreaux pour l'arbalète Agonie 11

Amélioration des aptitudes. 12

Rester en vie 13

Astuces 14

Garantie et assistance technique. 20

PROFIL DES PERSONNAGES

SEBASTIAN CASTELLANOS

Sebastian Castellanos est un inspecteur remarqué au sein de la police de Krimson City. Il est doué et efficace mais manque souvent de tact. De récentes tragédies personnelles l'ont endurci, érodant sa passion pour son travail et le remplissant d'un sentiment de désespoir qu'il n'avait jamais connu.

JULI KIDMAN

Nouvelle inspectrice fraîchement transférée au commissariat de Sebastian. Lors d'une de leurs premières missions, ils sont envoyés à l'hôpital psychiatrique Beacon où débute leur sombre aventure.

JOSEPH ODA

Fidèle partenaire de Sebastian depuis de nombreuses années. Leurs personnalités complémentaires forment un binôme efficace, même si Joseph doit parfois recadrer Sebastian.

DÉMARRAGE

Suivez les instructions à l'écran pour installer **THE EVIL WITHIN**.

Lancez **THE EVIL WITHIN** et sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer une partie. L'écran suivant vous permet d'ajuster la luminosité adaptée. Ensuite, choisissez un niveau de difficulté (voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ page 8 pour plus de détails) pour commencer votre partie.

UTILISATION D'UNE MANETTE

Vous pouvez jouer avec une souris et un clavier, mais il est conseillé d'utiliser une manette pour des conditions de jeu optimales.

MENU TITRE

REPRENDRE PARTIE : Continuez depuis votre dernière partie sauvegardée

NOUVELLE PARTIE : Commencez une nouvelle partie

CHARGER PARTIE : Continuez depuis votre dernière partie sauvegardée

OPTIONS : Faites votre choix parmi plusieurs options de jeu

CRÉDITS : Regardez les crédits du jeu

DISPONIBLE SEULEMENT APRÈS AVOIR TERMINÉ LE JEU :

NOUVELLE PARTIE+ :

En terminant le jeu, une icône spéciale sera ajoutée à votre fichier de sauvegarde. Après avoir choisi NOUVELLE PARTIE +, il vous sera demandé de sélectionner une sauvegarde. Si vous choisissez un fichier marqué par cette icône, vous aurez accès à tous les chapitres et pourrez y jouer avec l'ensemble de vos armes, aptitudes et bonus issus de la sauvegarde. Vous devez jouer depuis le chapitre 1 pour terminer le jeu dans ces nouvelles conditions.

GALERIE DES PERSONNAGES :

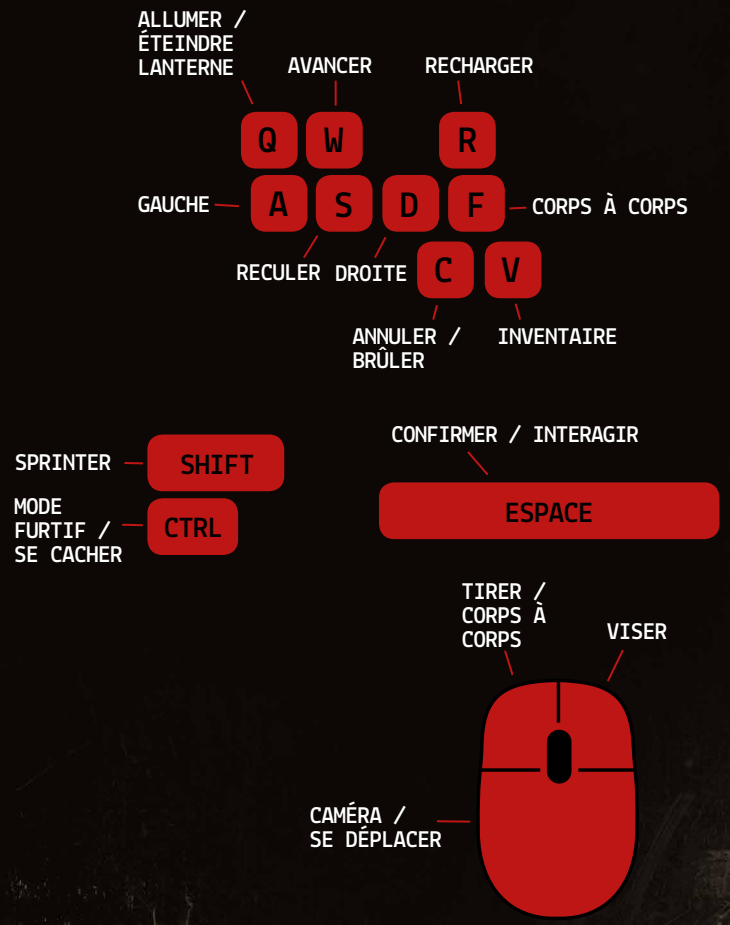
Affichez des représentations en 3D des personnages, créatures et armes du jeu.

COMMANDES*

CONTRÔLEUR DE JEU (RECOMMANDÉ):

*Les commandes peuvent être modifiées dansle menu Options.

CONTRÔLES CLAVIER:



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Seuls deux modes de difficulté sont disponibles pour commencer : Détente et Survie. Une fois le jeu terminé, vous en débloquerez d'autres. Le niveau de difficulté ne peut pas être augmenté en cours de partie mais peut être diminué via le menu Options. Si vous diminuez la difficulté en cours de partie, vous devrez recommencer le chapitre en cours.

DÉTENTE :

Recommandé pour les néophytes du style survival-horror. Difficile, mais pas trop.

SURVIE :

Parfait pour les joueurs de survival-horror chevronnés. Préparez-vous à en baver.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE

L'affichage tête haute, ou ATH, apparaît à l'écran pendant les combats. Il disparaîtra s'il n'est pas utilisé.

1. **COMPTEUR D'ALLUMETTES :** Nombre d'allumettes que Sebastian possède
2. **JAUGE DE SANTÉ :** Santé actuelle de Sebastian
3. **JAUGE D'ENDURANCE :** Endurance actuelle de Sebastian (ne s'affiche que quand il court)
4. **ARME :** Arme équipée
5. **MUNITIONS** Nombre de munitions restantes avant de devoir recharger
6. **MUNITIONS EN RÉSERVE :** Nombre de munitions supplémentaires que vous transportez

ÉCRAN D'INVENTAIRE

Appuyez sur R pour ouvrir l'écran d'inventaire.

Sélectionnez une arme ou un objet à utiliser L. Appuyez sur A pour équiper ou utiliser cet objet immédiatement. Appuyez sur Y pour afficher des informations sur l'objet sélectionné. Quand un objet est sélectionné, appuyez sur une direction de pour l'assigner à un de vos quatre raccourcis.

CRÉATION DE CARREAUX POUR L'ARBALÈTE AGONIE

Depuis l'écran d'inventaire, sélectionnez l'arbalète Agonie.

Faites défiler les différents types de munitions pour l'arbalète Agonie en appuyant sur X. Vous pouvez voir sur la droite de l'écran les pièces de pièges en votre possession. Si vous en avez suffisamment, appuyez sur RB pour créer un nouveau carreau du type sélectionné.

AMÉLIORATION DES APTITUDES

Vous aurez régulièrement l'opportunité d'améliorer les aptitudes de Sebastian au fil du jeu. Le gel vert que vous trouverez tout au long du jeu vous permettra d'acheter ces améliorations.

Faites défiler les différents types d'améliorations en appuyant sur LB et RB. Choisissez une amélioration avec L. Le nombre de points d'amélioration au gel vert nécessaires et ceux en votre possession s'affiche au bas de l'écran. Si vous en avez suffisamment, appuyez sur A pour acheter l'amélioration. Appuyez sur B pour quitter l'écran d'amélioration.

RESTER EN VIE

The Evil Within est un jeu difficile. Pour survivre, vous devrez surveiller en permanence la santé de Sebastian ainsi que ses munitions. Certains adversaires ne peuvent être tués que dans des situations spécifiques. N'hésitez pas à fuir s'ils sont trop nombreux. De nombreux objets de l'environnement peuvent être utilisés pour se cacher. Le monde est rempli de pièges, alors ne courez pas n'importe où.

Vous pouvez également diminuer le niveau de difficulté à tout moment via le menu Options, mais vous devrez reprendre le chapitre au début.

Vous mourrez souvent et quand vous vous y attendrez le moins.

Bonne chance.

ACTIONS CONTEXTUELLES

APPUYER SUR A

Monter et descendre des échelles, franchir les obstacles, traverser les fenêtres et réaliser d'autres actions contextuelles.

ÉVITER LES BOMBES

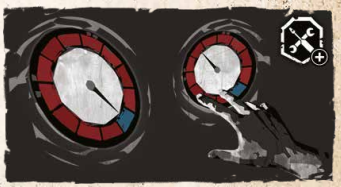
RB MODE FURTIF

Permet de passer à côté des bombes sans les faire exploser.

DÉSAMORCER LES BOMBES

APPUYER SUR A POUR ARRÊTER L'AIGUILLE
BLEU = réussite, **ROUGE** = échec

Arrêter l'aiguille dans la zone bleue en une rotation permet de désarmer le piège. Cela libèrera des pièces de pièges.



BRISER LES CHAÎNES

RT TIRER OU Y ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Tirer ou effectuer une attaque au corps à corps pour briser les chaînes.

BRUIT EXCESSIF

Les ennemis sont alertés par le bruit excessif, comme une porte ouverte d'un coup de pied.

ICÔNE D'ÉTAT D'ALERTE DES ENNEMIS

À PROXIMITÉ :
Un ennemi est proche.

REPÉRÉ :
Un ennemi vous a repéré.

Lorsqu'un ennemi est suffisamment proche, l'icône À Proximité s'affiche. Lorsqu'un ennemi vous a repéré, l'icône Repéré s'affiche.

NOTE : Ces icônes sont activées par défaut en mode Détente, mais vous pouvez les activer/désactiver dans le menu Options du mode Survie. Elles ne peuvent être activées dans les niveaux de difficulté plus élevés.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

APPUYER SUR Y

Attaquer des ennemis ou des objets à mains nues ou avec une arme.

Les attaques au corps à corps sont principalement défensives et à employer en dernier recours. Vous pouvez piétiner les ennemis tombés au sol pour leur infliger des dégâts en appuyant sur Y.

DÉSARMER LES PIÈGES

MAINTENIR A POUR DÉSARMER UN PIÈGE

Cela libère des pièces de pièges.

DÉSARMER LES PIÈGES À OURS

RB MODE FURTIF + A DÉSARMER

Approchez-vous furtivement des pièges à ours pour pouvoir les désarmer et récupérer des pièces.

UTILISER LES ALLUMETTES

Approchez d'un ennemi à terre et appuyez sur B pour le brûler et ainsi l'éliminer complètement. Brûler quelque chose consomme une allumette.

Si plusieurs ennemis sont suffisamment proches, vous pouvez tous les brûler avec une seule allumette. Il existe d'autres objets inflammables en dehors des corps et des ennemis.

UTILISER LA LANTERNE

APPUYER SUR L POUR UTILISER LA LANTERNE

La lanterne vous permet d'y voir plus clair, mais elle vous rend aussi plus facile à repérer.

FABRIQUER DES CARREAUX D'AGONIE

RB CRÉER UN CARREAU (QUAND AGONIE EST SÉLECTIONNÉE)

Les pièces détachées peuvent servir à fabriquer n'importe quel carreau d'Agonie déjà en votre possession.

INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE

ZeniMax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce logiciel que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit logiciel ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date d'achat. Si ce n'était pas le cas, veuillez retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à ZeniMax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir conservé. ZeniMax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tout produit défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irlande.

ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENT

Pour obtenir une assistance technique ou être mis en contact avec notre service client, rendez-vous sur notre site AIDE.BETHSOFT.COM Vous pouvez également nous joindre au + 800 6044 6044 (numéro vert gratuit) ou au +33 (0)1 57 32 33 78 (tarifs internationaux susceptibles de s'appliquer, renseignez-vous auprès de votre opérateur téléphonique) du lundi au dimanche, de 9h à 23h.

Pour toute demande d'aide, veuillez envoyer vos courriers à l'adresse suivante :

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irlande.

Pour toute réclamation relative à la garantie, veuillez retourner le produit au point de vente où vous l'avez acheté, avec une preuve d'achat ; ou expédiez le tout (disque de jeu, emballage etc.) par colis à l'adresse indiquée ci-dessus. Pour que nous puissions traiter votre réclamation, votre colis doit contenir les éléments suivants :

- L'ensemble des articles achetés
- Une brève description du problème rencontré
- Une preuve d'achat datée
- Une adresse de retour

CODE D'ENREGISTREMENT DU JEU

The Evil Within™ © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech®. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. This game uses NaturalMotion morpheme animation technology. Uses Havok™: ©Copyright 1999-2014. Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. Uses Umbra 3 Visibility Solution. © 2014 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. All rights reserved.